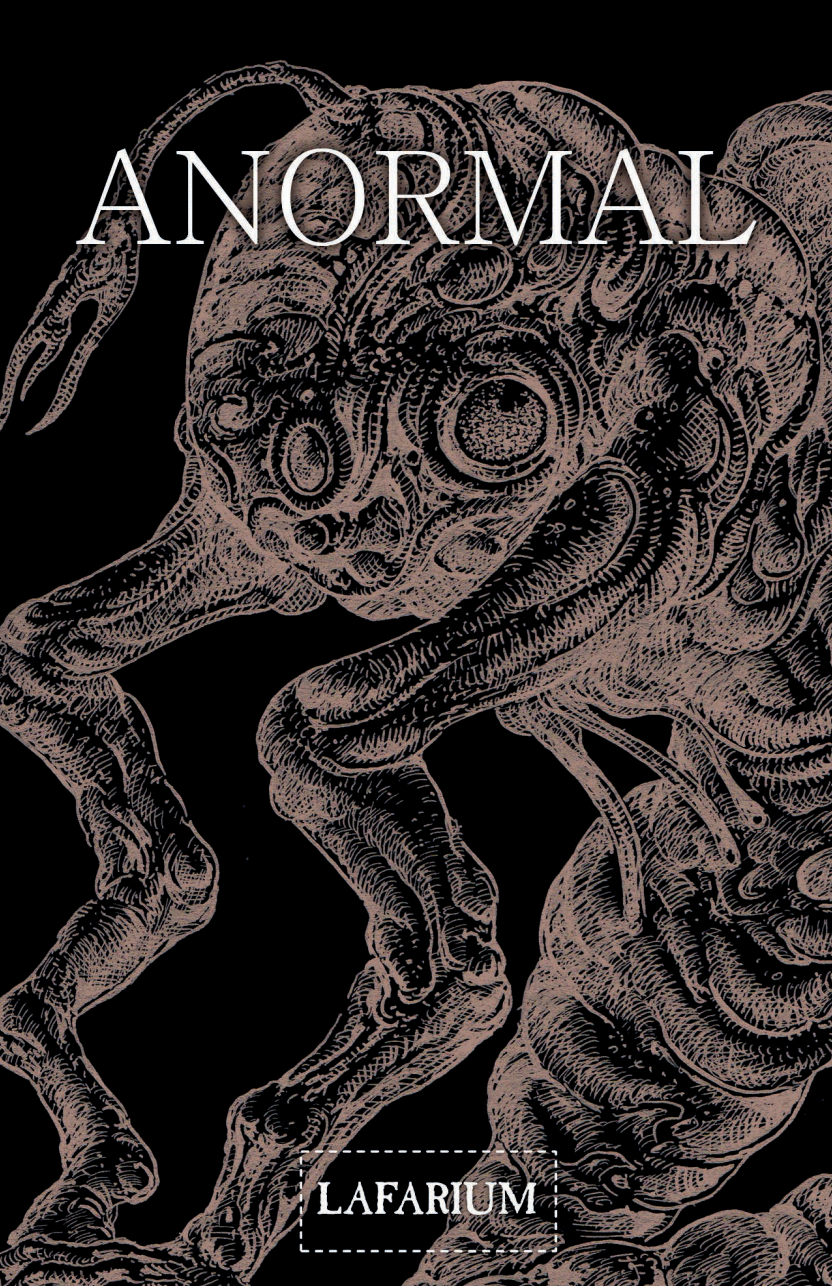
ANORMAL



LAFARIUM

Con el apoyo de

Ministerio de Cultura
Argentina

anormal

LAFARIUM

Arandojo, Diego
Anormal / Diego Arandojo ; editado por Diego Arandojo. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Editorial Lafarium, 2021.
50 p. ; 17 x 11 cm.

ISBN 978-987-48109-7-7

1. Literatura. 2. Ilustración Gráfica. I. Título.
CDD 741.5982

Ilustración de tapa: GR Mateo, “Retrato de Diego Arandojo”.

© 2021, Diego Arandojo.
© 2021, los respectivos autores y autoras de textos, ilustraciones y fotografías.

Todos los derechos reservados
Publicado bajo el sello Editorial Lafarium
Director Editorial: Diego Arandojo
Contacto: lafarium@gmail.com

1º edición: Noviembre de 2021.
Tirada: 100 ejemplares.
ISBN 978-987-48109-7-7

Agradecemos al Ministerio de Cultura de la Nación por brindar su apoyo a esta iniciativa.

Impreso en LA IMPRENTA DIGITAL
Talcahuano 940, Florida, B1604 BMK,
Provincia de Buenos Aires, Argentina

Hecho el depósito que prevé la ley 11.723
Impreso en Argentina.

No se permite la reproducción parcial o total, el almacenamiento, el alquiler, la transmisión o la transformación de este libro, en cualquier forma o por cualquier medio,sea electrónico o mecánico, mediante fotocopias, digitalización u otros métodos, sin el permiso previo y escrito del editor. Su infracción está penada por las leyes 11.723 y 25.446 de la República Argentina.

ÍNDICE

6. FANTONI
7. PABLO KATZIN (FRITZ SOL)
8. MATÍAS BRAGAGNOLO
9. EMILIANO RASPANTE
10. PABLO PAZ
11. CEZARY NOVEK
12. PABLO STANISCI + MATÍAS CHENZO
13. LUCÍA GRISPINI
14. MANUEL RIVAS PINTOS
15. GABRIEL JUÁREZ
16. YOEL NOVOA
17. FABIÁN ARNALDI
18. MARCELA NIGRO
19. CEZARY NOVEK
20. PABLO STANISCI
21. TOTO
22. JUAN MANUEL MENÉNDEZ
24. DANTE MINERVI
25. PIERO PIERINI
26. MANUEL RIVAS PINTOS
27. GABRIEL JUÁREZ
29. LORENA PINASCO
30. PABLO KATZIN (FRITZ SOL)
31. GR MATEO
32. OSCAR GRILLO
33. YOEL NOVOA
34. TINTA CRUEL
35. ROBERTA DE LAS PRADERAS
36. ENRIQUE ALCATENA
38. ENTREVISTA A IAN GIBSON POR D. ARANDOJO

FANTONI

Entrar o salir. Da lo mismo.

Ya ni una mísera sombra queda.

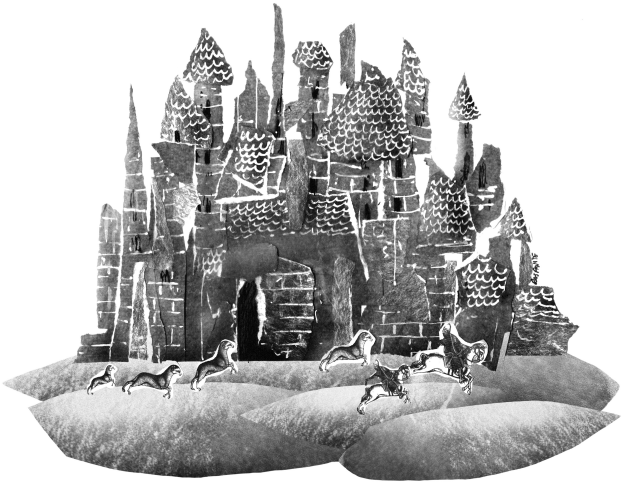
Solo nieve. Eterna.

PABLO KATZIN
(FRITZ SOL)

/ NINFÓMANA /

Nunca supo que estaba infectada.

MATÍAS
BRAGAGNOLO



Desear renacer en esos tiempos y habitar alguna de aquellas imponentes arquitecturas. No desear renacer en esos tiempos por temor a los requisitos ineludibles para ser caballero. Ayer, juglar. Hoy, bufón de redes.

EMILIANO RASPANTE

PABLO PAZ

Se fue durante el invierno, el año

de la Gran Sequía.

Quería cazar un jabalí.

Pero no encontró nada.

Aunque a él sí lo encontraron.

CEZARY
NOVEK

PABLO STANISCI + MATÍAS CHENZO

me sedujiste con tu cuerpo atlético. una pena que, después de hacer el amor, descubriera que eras un robot.

LUCÍA GRISPINI

MANUEL RIVAS PINTOS

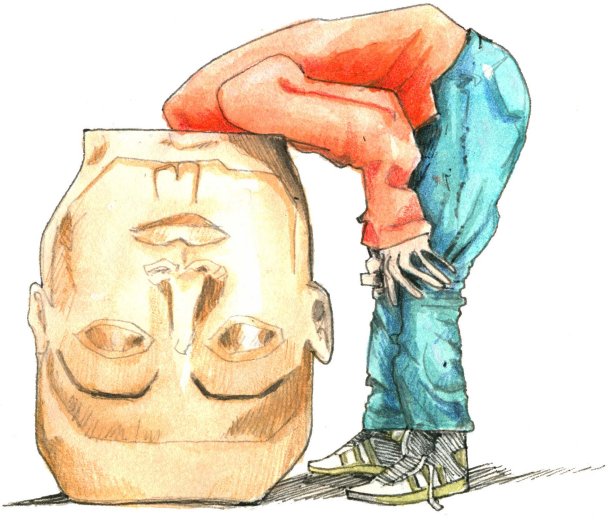
Los primigenios antes de acabar con el planeta lo contemplan y ven eso, que apenas comprenden, pero lo admiran y vuelven al sueño. Así fue cómo D10S y su gol contra los ingleses nos salvó.

GABRIEL JUÁREZ

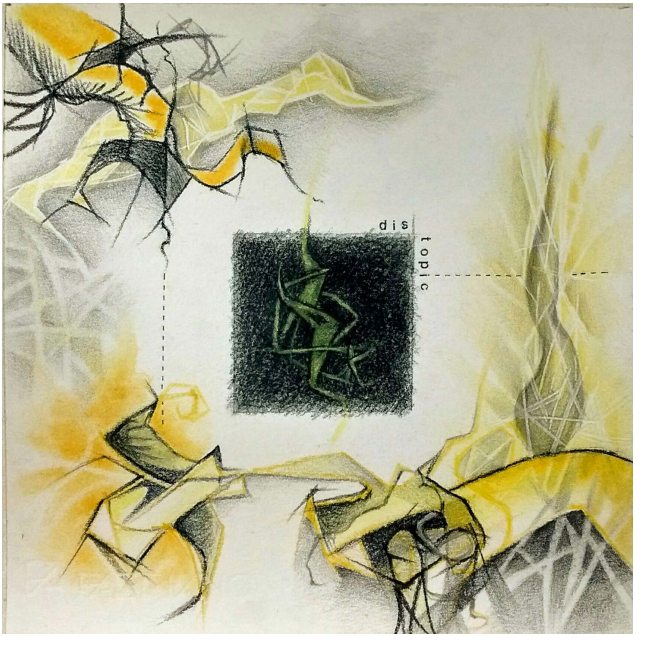
parafraseo:

lo semántico viene de semen.

YOEL
NOVOA



FABIÁN ARNALDI



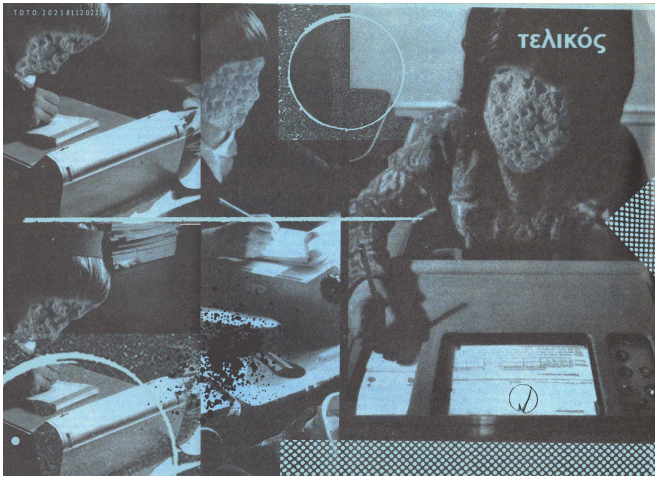
MARCELA NIGRO

Sergio amaba a su abuela. Y la extrañaba, casi todos los días. Sus mates, sus charlas, sus regalos. Sus besos, no. Menos ahora, que son fríos.

CEZARY NOVEK

Tus córneas, mi escalpelo, bailemos.

PABLO STANISCI



ΤΟΤΟ

JUAN
MANUEL
MENÉNDEZ

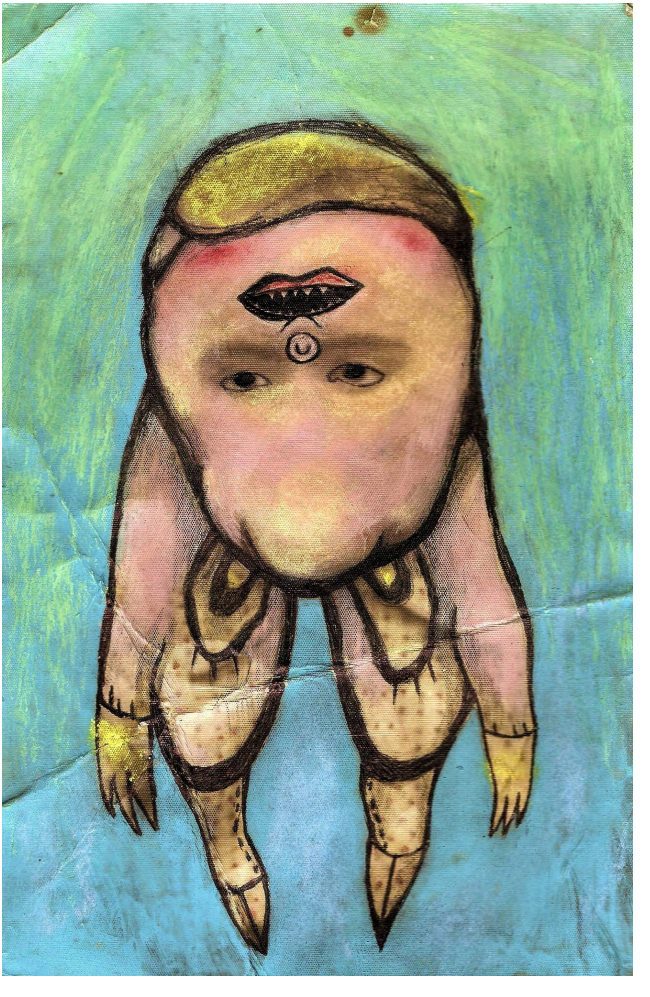
Nº1
FRAGIL
5

VISITAS

Me visitaron los muertos aquella noche. Eran rostros conocidos. Vinieron a cobrarse todo lo que les hice en vida.

DANTE
MINERVI

PIERO PIERINI



MANUEL RIVAS PINTOS

LA MADRINA DEL DIABLO

¿Quién es
la Madrina del Diablo?

¿Quién apadrinó
con cariño al Malo?

¿Quién es
la comadre
de Tata Dios?

¿Quién es
más vieja
y más sabia
que el primer ser?

¿Por qué
habla quechua
sin saber
que existe
el latín?

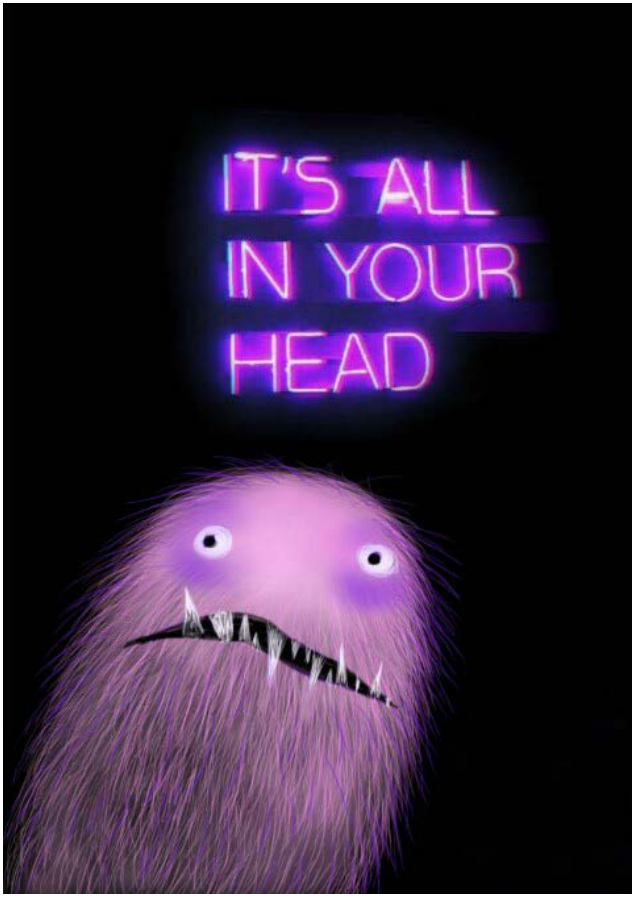
Madre primera
madrina sin par

acompañás
a tu ahijado
hasta su destino final.

Cariño sin genes,
amor total,
salamanca
desafiante
al miedo
patriarcal.

Madrina de todos
quizás lo sos,
o al menos
madrina de los pobres
marginados
de algún dios.

GABRIEL
JUÁREZ



LORENA PINASCO

Esquirlas de un día ya difuso

salpican los pocos recovecos de lo

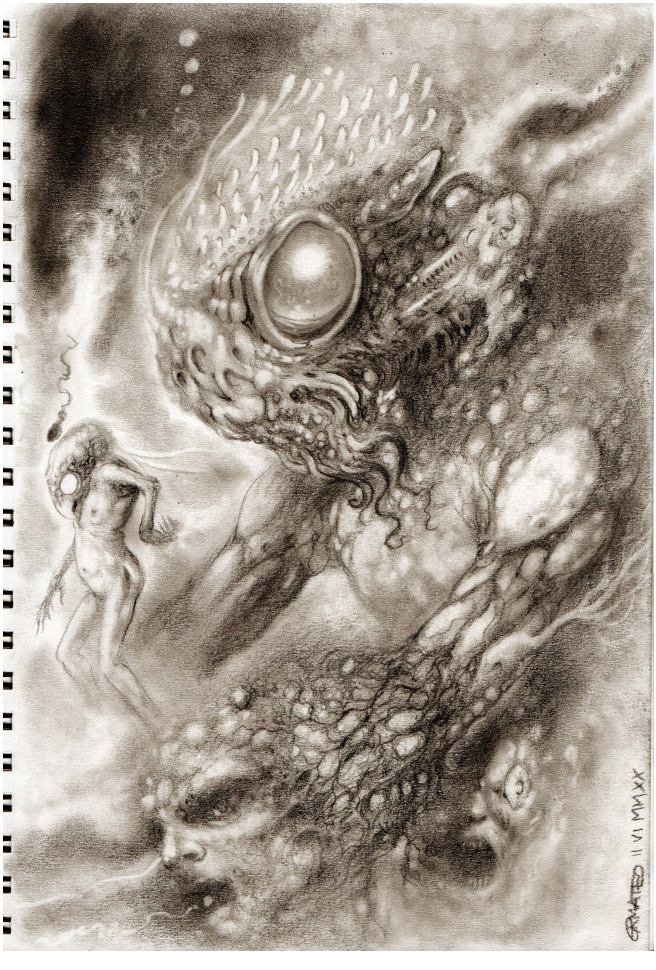
aún no invadido por la noche.

Cúspide eterna de magra melancolía.

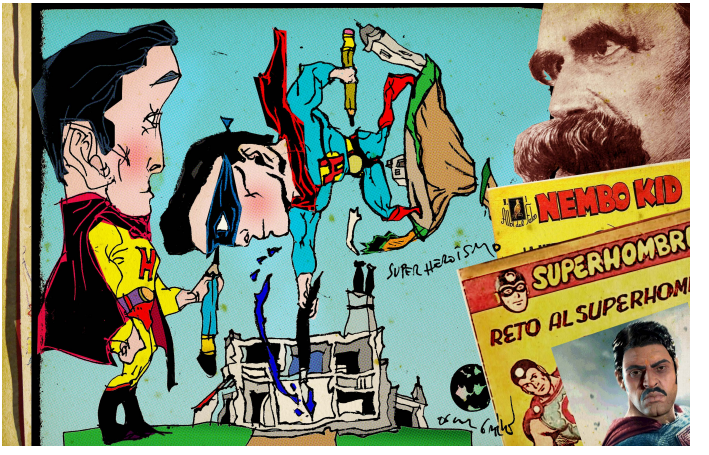
Murmullo de lo acaecido.

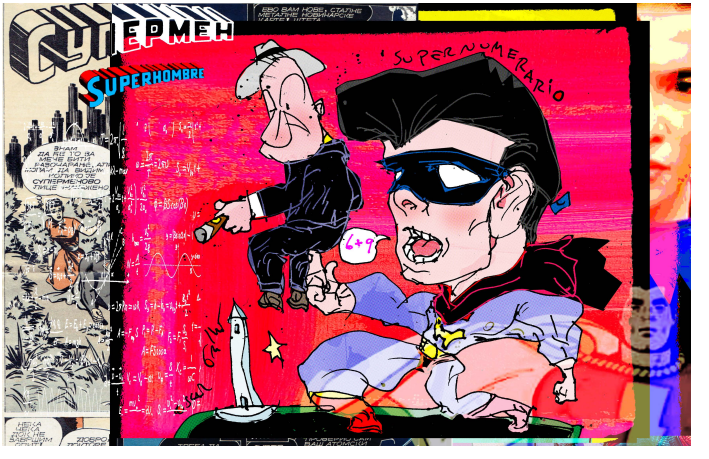
El día se deshace en ecos deformes.

PABLO KATZIN
(FRITZ SOL)



GR MATEO





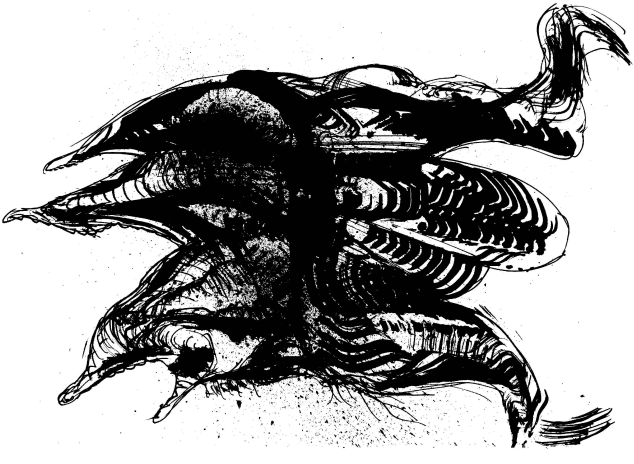
OSCAR GRILLO

INGESTA DE JÓVENES FILÓSOFOS

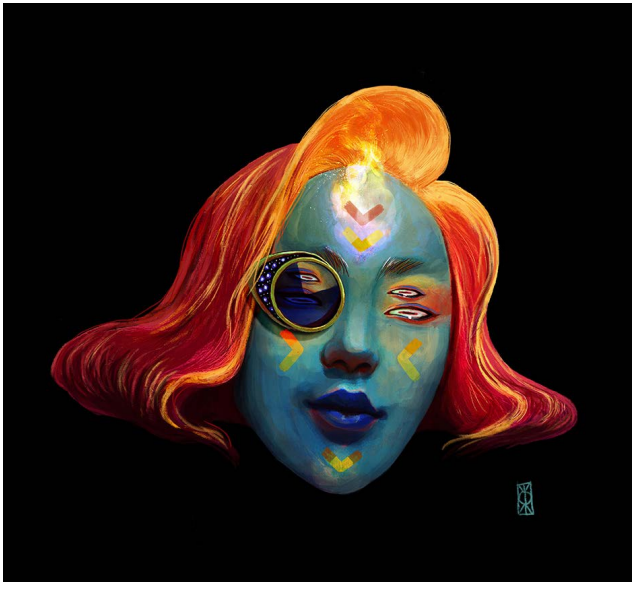
Los filósofos de alrededor de 30 años están devorando a sus novias. Las descuartizan en sus lugares de reunión, guardan los trozos en una heladera y las van consumiendo en diferentes combinaciones gastronómicas.

Mientras realizan estos consumos, a través del paso del tiempo, concurren a librerías y roban cientos de miles de libros.

YOEL NOVOA



TINTA CRUEL



ROBERTA DE LAS PRADERAS

Alcatena

ENTREVISTA A IAN GIBSON

POR DIEGO ARANDOJO

El 26 de febrero de 1977 ocurrió un hecho clave en el mundo del cómic: llega al mercado la revista británica 2000 AD. Desde aquella fecha emblemática, y hasta el presente, esta publicación se ha encargado de dar espacio a personajes e historias que desafían los límites, donde lo urbano, lo político e incluso la crítica social, se maridaron con la ciencia ficción así también con la fantasía. Visión apocalíptica, muy premonitoria del futuro en el cual nos encontramos, y otros que, probablemente, surjan más adelante.

Entre los dibujantes que esculpieron la identidad de 2000 AD, a fuerza de tinta, sudor y lágrimas, hay que hacer especial hincapié en Ian Gibson. Su arte deslumbra, tanto por su frondosa imaginación así como también por la armonía que conquista en medio de grandes composiciones de páginas, con un trazo dúctil, que enamora la córnea del lector.

Amable y presuroso, atendió el reclamo de Lafarium, que desde el Río de la Plata irradió una serie de preguntas para ahondar en vida y obra de este artista.

L: Después de tantos años de recorrido profesional en el cómic, ¿qué cosas cree que cambiaron, mejoraron o empeoraron en la profesión?

G: Esa es una pregunta difícil. La respuesta simple es la competencia con los videojuegos. De repente, los editores vieron cómo su mercado se colapsaba y entraron en pánico. Una de sus tácticas fue inundar el mercado, y yo estaba involucrado en una versión DC de esa locura con la serie Millennium. Lo que no parecían entender es que la calidad suele vencer. En cambio, se volvieron baratos y alegres y produjeron montañas de basura. Le decía a mi editor de DC que esa basura no se vendería. Pero su respuesta fue "¡Conocemos nuestro mercado!" ¡Qué maldito insulto a los lectores! :(

L: ¿Era lector de historietas de niño?

G: Casi nunca leía cómics. En mi casa se consideraban un lujo que no siempre podíamos permitirnos.

L: ¿Qué recuerdos tiene de sus primeros

dibujos?

G: Mis primeros recuerdos relacionados con el dibujo son de los 7 años, aproximadamente, llenando páginas con pequeños cowboys e indios que se perseguían a través del papel. Eso sucedía, muy probablemente, porque lo que se veía en la televisión en blanco y negro de aquel entonces eran películas de cowboys.

L: ¿Fue difícil dedicarse a dibujar? Digo, como medio de vida. En muchos casos los artistas enfrentan a sus padres, por el "peligro" de intentar vivir del arte. ¿Cómo fue en su caso?

G: ¡Mis padres querían que fuera contador! Pero, a pesar de sus deseos, mi padre no pudo evitarlo, y dibujó una linda tira cómica llamada Willie el Gusano para entretenernos a mi hermana y a mí. Mi madre solía dibujar imágenes de flores en naturalezas muertas, pero no muy bien. En casa de mis abuelos había escenas escocesas tradicionales de Stags at bay in the hills, pintadas por un tío abuelo. Y mi

padre incluso trabajaba en ilustraciones para los eventos de su compañía. ¡Así que la idea de ser contador nunca prosperó! ;)

L: ¿Cuáles fueron sus primeras publicaciones profesionales? ¿Recuerda lo que sintió al ver publicado su primer trabajo?

G: Mi primer trabajo fue para una serie de libros de bolsillo de la biblioteca de terror. Mi representante trató de meterme en las revistas de chicas que publicaba IPC. Pero el editor concluyó que mis muchachas se veían demasiado flacas. Así que pasamos al terror, que funcionó casi como un campo de entrenamiento, ya que no se imprimía ciencia ficción en el Reino Unido a principios de los 70. Y creo que fue un alivio que me pagaran por dibujar.

L: ¿Cómo fue su entrada en la 2000 AD?

G: Trabajé con John Wagner cuando era editor de Valiant y me pidió que dibujara su serie Death Wish. Yo estaba bastante reacio, porque no me gustan las historias

de guerra. Pero, como dice el dicho, "¡Necesitaba el dinero!". Así que cuando él y Pat Mills lanzaron la 2000 AD mi representante tomó mis viejas páginas de muestra, de mis días de aficionado en los 60, y las aprobó. Así que me dieron una historia de Judge Dredd sobre las guerras de los robots y continué desde ahí.

L: ¿Cómo surgió "Robo-Hunter"?

G: Robo-Hunter surgió a raíz de los robots que dibujé para la serie de guerras de robots de Dredd. A John le gustó mi mirada sobre los droides, así que me escribió la historia. Pero cuando todavía estaba con la serie de Dredd en la Luna, los editores decidieron que José Ferrer comenzara con Robo-Hunter. Poco después me llamaron por teléfono, bastante alarmados, y dijeron: "¡¡Oooops!!", a lo que respondí: "No se preocupen. Descarten todo eso y dibujo la historia desde cero". A lo que respondieron: "¡Ya pagamos por este trabajo! ¿No lo podrías arreglar?". Así que les exigí una introducción nueva de dos páginas e hice cambios mínimos en el trabajo de José. Y seguimos desde ahí.

L: Hay algo muy dinámico en sus puestas de página, además de un intenso desborde de imaginación, ¿cómo suele comenzar un encargo? ¿Suele bocetar mucho en lápices, o más bien resuelve al entintar?

G: Una de mis primeras influencias fue Víctor de la Fuente; no por su estilo de dibujo, sino por su forma de contar historias y la perfección de su diagramación de páginas. Me demostró que no hay que distorsionar la perspectiva y hacer formas tontas de viñetas como muchos artistas de DC y Marvel solían hacer. Al principio yo pasaba mucho tiempo dibujando las páginas en tamaño pequeño, con bocetos toscos, solo para ver cómo se vería la composición. Pero mi amigo Jesús Redondo me quitó ese hábito cuando vio mis diseños para el inmenso droide de la prisión de Verdus, en la serie de Robo-hunter y exclamó: "¡¡Tanto trabajo!!". Y más tarde lo vi a él en acción: una vez leído el guion, cerraba los ojos por un momento, y luego dibujaba las viñetas como si las estuviera trazando de una manera mística, ¡sin el menor indicio de error o equivocación!

L: Al momento de trabajar una portada, ¿qué elementos cree usted que son fundamentales para atraer al potencial lector/comprador?

G: Diseño. Todo debería estar en el lugar correcto. Tan simple como eso. Lamentablemente no hay suficientes artistas, si se les puede llamar así, que entiendan los principios del diseño.

L: Hábleme sobre Halo Jones, sobre cómo nació ese personaje y su trabajo con Alan Moore.

G: Estuve molestando al editor de 2000AD para que hiciera una historia de chicas. Le di la novela "Friday" de Bobby Heinlein, como ejemplo de una protagonista femenina real. Me frustraba que pareciera que todas las mujeres retratadas en las páginas eran en realidad solo "hombres con tetas". No tenían características femeninas reales en el diálogo o la acción. Pues bien, el editor me rechazó la sugerencia de "Friday". ¿Tal vez había problemas con los derechos de autor? Pero una noche, después de

una sesión de firmas en Londres, se me acercó y me dijo: “Acabas de hacer un largo trabajo con Dredd y Robo-Hunter. ¿Qué te gustaría hacer a continuación?” Como había visto algo de la historia de “Skizz” de Baikie y Moore, le dije que me gustaría hacer una historia de chicas con Alan Moore. Así que me llevó al otro lado de la habitación y nos presentó. Le expliqué a Alan que me gustaría una historia que se pareciera más a la vida real, sin globos de pensamiento, sin viñetas explicativas flotando en el aire. Explicité: “Nunca veo un cartel en un poste de luz que diga: Ian se va a llevar una gran sorpresa, etc”. Así que se fue y volvió unos meses después declarando: “¡Tenemos un ganador! ¡Chicas, cohetes y monstruos!” Fui a visitarlo a su casa y dibujé a Halo allí mismo, sentado en la alfombra de su sala de estar. Al principio él pensó en comenzar la aventura en el espacio, cuando Halo descubre una misteriosa nave. Le pregunté: “Pero ¿de qué se trata? ¿Cuál es su objetivo?” Alan respondió: “Escapar”. Claro, pero necesitábamos saber de qué se escapaba. “¿De su casa?”, inquirió Alan. Así que la

mejor manera de mostrar al lector cómo es una sociedad es ir de compras en ella. Yo le dije a Alan: "Imagina si un viaje de compras es más como una expedición militar; la tienda local se ha quemado hasta los cimientos, el supermercado tiene una situación de rehenes y hay terroristas en el centro comercial". Felizmente Alan me aceptó la sugerencia y ¡nació el libro uno! ;)

L: ¿Se siente más cómodo trabajando en blanco y negro o en color? ¿Qué diferencias narrativas, si es que las hay, encuentran en ambos sistemas?

G: El blanco y negro, en realidad, da más trabajo que el color. Porque tienes que "sugerir" el color y la sombra; mientras que en color simplemente lo pones y ya ;)

L: ¿Llegar a conseguir un estilo de dibujo es, en cierta manera, una cárcel? ¿O es simplemente el método para ser reconocido fácilmente por los lectores?

G: Realmente no tengo un estilo. Mi Halo no es como mi Dredd o mi Robo-Hunter y

definitivamente nada que ver con la serie de Annie Droid que hice para el Times. Pero no hay mucha gente que vaya a leer esa saga.

L: Usted ha trabajado mucho a Judge Dredd, ¿por qué cree que todavía continúa fascinando tanto a los lectores?

G: Ni idea. Debo confesar que estoy aburrido de Dredd. Tal vez por eso John siempre me dio las historias tontas, como para mantenerme entretenido ;)

L: ¿Cómo surgió la idea de retomar el universo de "Robo-Hunter" a través de Samantha Slade?

G: Un diseñador de juegos para Playstation se me acercó y quería hacer un juego de Robo-Hunter. Pero Rebellion quería un brazo y ambas piernas por los derechos del nombre. Así que se nos ocurrió la idea de los hijos de Robo-Hunter... después de todo, era un poco mujeriego. Así que ideamos una historia en la que su hija era la sensata que siempre tenía que sacar a su hermano de apuros porque se parecía a

su padre. Creé los personajes principales y el tipo presentó la idea a Rebellion para su aprobación. Pero de nuevo querían una fortuna por los derechos de cualquier cosa relacionada con Sam Slade. Así que la idea murió. Solo por un tiempo Rebellion me pidió que trabajara en una serie de Alan Grant sobre la nieta de Sam Slade. ¿Coincidencia?

L: ¿En qué proyectos trabaja actualmente?

G: Comencé con mi serie "Lifeboat". Pero solo produje el primer libro, debido a problemas de salud.

L: ¿Cómo le gustaría que lo recordaran en un futuro distante?

G: Cuando me pidieron que hiciera una portada para una revista de bellas artes, también querían que escribiera algo sobre mí. Miré las tonterías pomposas que otros "colaboradores" habían escrito sobre lo "significativo" que era su arte y escribí: "Yo dibujo cosas".

Entre julio y septiembre de 2020, durante el confinamiento por el COVID-19, la revista Lafarium lanzó tres ediciones especiales bajo la denominación ANORMAL. Este libro recopila una selección de trabajos publicados en aquella serie, cuya única pretensión es oscurecer el alma y conducirla hacia lo más turbio de la existencia humana. Un grito de papel. Una caricia infame.

LAFARIUM

ISBN 978-987-48109-7-7

9 789874 810977